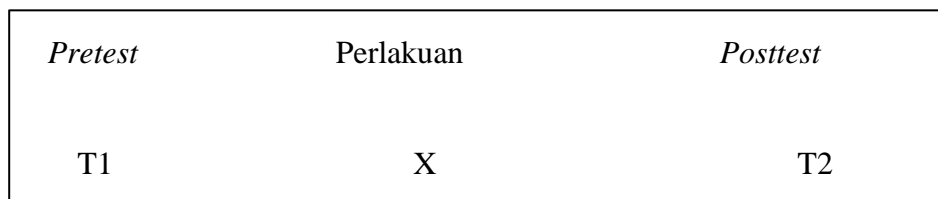


BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian (*research* desain) adalah rencana untuk pengumpulan, pengukuran, dan analisis data. (Sekarang, 2017) .Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre eksperimen* yaitu untuk mengetahui pengaruh yang timbul akibat adanya perlakuan tertentu. Rancangan yang digunakan adalah *One Group Pre-Test – Post Test*, di mana sebelum diberi stimulasi permainan tradisional ular tangga dilakukan pengukuran tanpa menggunakan stimulasi permainan tradisional ular tangga (*post-test*) (Notoatmodjo, 2012).



Gambar 3.1 Desain pre eksperimen, *one group pretest-posttest*

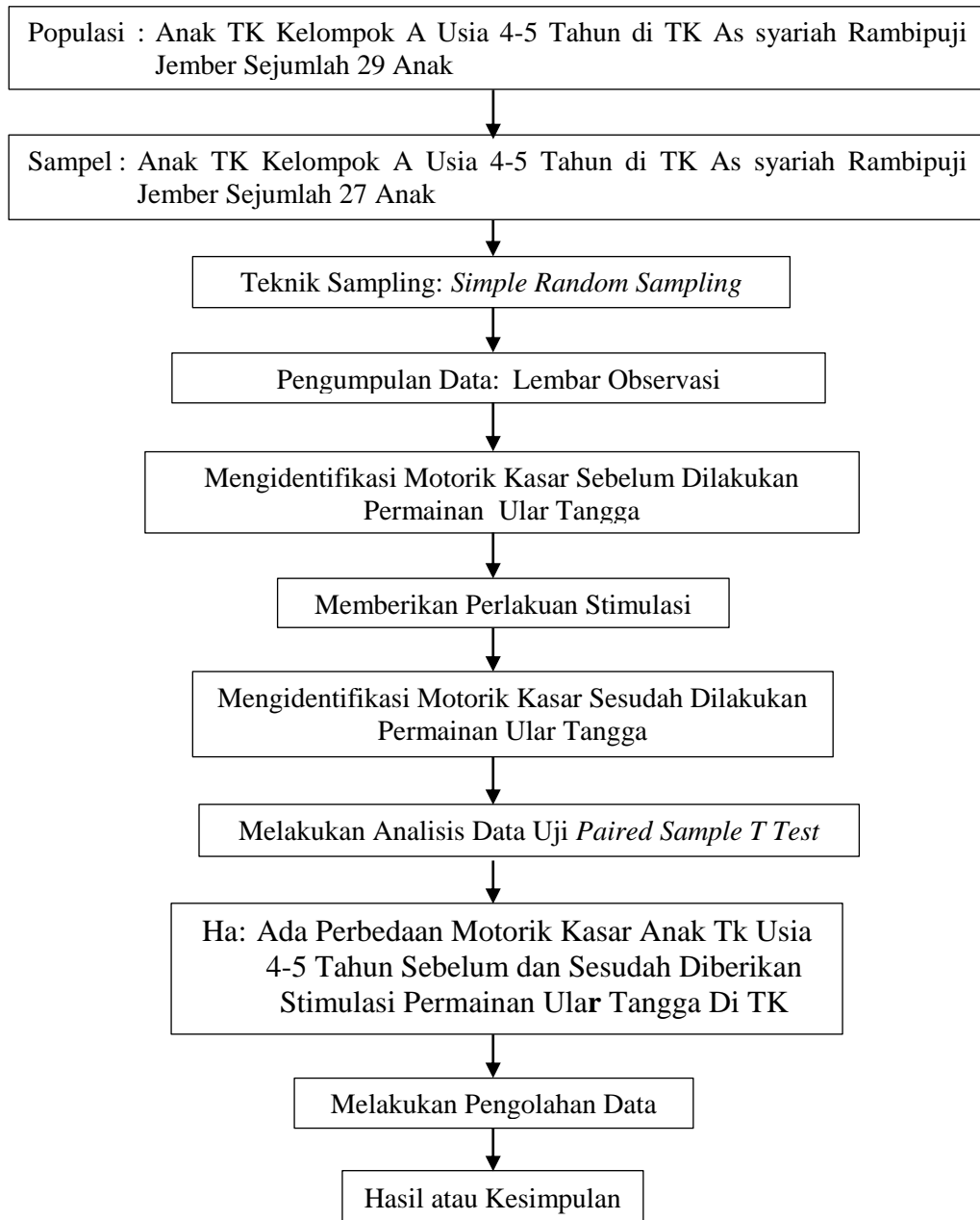
Keterangan:

T1 : *Pre-Test* diberikan sebelum menerapkan permainan tradisional ular tangga

X : Pemberian atau penerapan aktivitas permainan tradisional ular tangga

T2 : *Post – Test* diberikan setelah menerapkan permainan tradisional ular tangga

3.2 Kerangka Operasional



Gambar 3.2 Kerangka Operasional

3.3 Populasi , Sampel, dan Teknik Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi ialah total subjek pada suatu penelitian. Jika seseorang ingin melakukan penelitian seluruh elemen yang terdapat pada wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian mengenai siapa atau golongan mana yang akan menjadi sasaran pada penelitian tersebut. (Notoatmodjo, 2018).

Populasi pada penelitian ini adalah anak usia Pra sekolah yang merupakan kelompok A peserta didik di TK As-Syariah , usia 4 -5 tahun yang berjumlah 29 orang yang perkembangannya BB(Belum Berkembang).

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian yang diambil dari obyek keseluruhan diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi yang diteliti (Notoatmodjo, 2018) Untuk mendapatkan jumlah sampel yang mendekati jumlah keseluruhan populasi, maka sampel di tentukan menggunakan rumus slovin

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Ket :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi kesalahan eror dalam presentase 0,05 (5%)

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\
 &= \frac{29}{1 + 29 \cdot (0,05^2)} \\
 &= \frac{29}{1,10725} \\
 &= 27 \text{ (27)}
 \end{aligned}$$

Maka dari perhitungan di dapatkan 27,03 di bulatkan menjadi 27

3.3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang akan digunakan menjadi *sample* penelitian (Sugiyono, 2017). Pendekatan pengambilan sampel akan menggunakan pendekatan *Probability Sampling* yang dipakai ialah *Simple Random Sampling*, di mana pengambilan sampel dilakukan secara acak dan setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Pemilihan sampel dilakukan secara acak dengan teknik undian, di mana peneliti membuat undian sebanyak 29 orang. Peneliti membutuhkan 27 orang sebagai sampel dari 29 orang tersebut. Sampel dari penelitian ini yaitu anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK As-Syariah di Rambipuji Jember.

3.4 Kriteria Sampel

Sampel adalah Sebagian atau wakil dari populasi yang akan di teliti, Kriteria sampel sangat membantu penelitian untuk mengurangi bias hasil penelitian (Notoatmodjo, 2018).

3.4.1 Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subyek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2018) Yang termasuk kriteria inklusi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Anak yang perkembangan motoric kasar BB (Belum Berkembang)
- b) Anak dalam kondisi sehat
- c) Orang Tua Menyetujui untuk dilakukan Penelitian

3.4.2 Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusif merupakan kriteria di mana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian (Notoatmodjo, 2018) yaitu Siswi yang tidak hadir saat penelitian dari awal hingga akhir (ijin, sakit, *alpha*)

3.5 Variabel Penelitian

Sugiyono (2016) menyatakan, bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian

ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Penelitian ini terdiri dari dua *variable*, diantaranya sebagai berikut:

3.5.1 Variabel bebas atau variabel *independent*

Variabel *independent* atau variabel bebas merupakan *variabel* yang mempengaruhi atau menjadi *sebab* perubahan atau timbulnya variabel dependent atau variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independent adalah Perkembangan Motorik Kasar Anak TK sebelum diberikan stimulasi permainan ular tangga.

3.5.2 Variabel terikat atau variabel *dependent*

Variabel dependent atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *dependent* adalah Perkembangan Motorik Kasar Anak TK sesudah diberikan stimulasi permainan ular tangga.

3.6 Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi ketika variabel-variabel penelitian menjadi operasional yang memudahkan dalam pengukuran variabel (Karyuni, n.d, 2020). Adapun definisi operasional yang dimaksud dapat didefinisikan sebagai berikut:

Tabel Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Cara Pengukuran/ Alat Ukur	Skala	Hasil
Independent: Perkembangan Motorik Kasar Anak TK sebelum di beri perlakuan Permainan Ular Tangga	Motorik Kasar adalah kemampuan anak tk usia 4-5 tahun yang digambarkan dalam pergerakan otot-otot besar seperti melempar, menangkap, berjalan, berlari, melompat, melompat. Sebelum dilakukan permainan ular tangga.	Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan anak dalam motorik kasar dikategorikan BB Bila mana anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, ketika bila anak belum seimbang ketika meloncat ditunjukkan dengan anak yang setelah meloncat jatuh maupun oleng, anak belum bisa membedakan meloncat dan melompat, anak ketika melempar belum terarah, menangkap bola belum tepat, menendang bola tidak adanya ayunan kaki dengan tepat, belum bisa membedakan bergelayutan dan menggantung dari sini anak harus adanya bimbingan dari guru dan perlu arahan untuk mencapai kemampuan motorik kasarnya dengan indikator BSB	Lembar Observasi	Ordinal	1. Belum Berkembang (BB)
Dependent: Perkembangan Motorik Kasar Anak TK	Motorik Kasar adalah kemampuan anak tk usia 4-5 tahun yang digambarkan dalam	Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan anak dalam motorik kasar maka dikategorikan BSB Bila anak sudah dapat melakukannya	Lembar Observasi	Ordinal	2. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

<p>sesudah perlakuan permainan ular tangga</p>	<p>diberi Ular</p>	<p>pergerakan otot-otot besar seperti melempar, menangkap, berjalan, berlari, melompat, melompat. Sesudah dilakukan permainan ular tangga.</p>	<p>secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan, misalnya sudah seimbang ketika meloncat ditunjukkan dengan anak yang setelah meloncat tidak jatuh, anak sudah bisa membedakan meloncat dan melompat, anak ketika melempar sudah terarah, menangkap bola dengan tepat, menendang bola adanya ayunan kaki dengan tepat, sudah bisa membedakan bergelayutan dan menggantung, dari sini anak sudah dapat melakukannya secara konsisten dan mandiri tanpa adanya bantuan dari guru dan anak sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan dalam penilaian BSB , permainan ular tangga dilakukan sebanyak 4x dalam 2 minggu, setiap pertemuan dilakukan 270 menit, dalam setiap kelompok 30 menit terdapat 9 kelompok.</p>	<p>3. Berkembang Sangat Baik (BSB)</p>
--	--------------------	--	--	--

Tabel 3.1 Definisi Operasional

3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

a) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK As-Syariah Rambipuji Jember

b) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Februari 2023

3.8 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel penelitian yang diukur.

Instrumen Penelitian digunakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil Observasi, wawancara guru, dokumen profil dan siswa kelompok A di TK As-Syariah Rambipuji Jember.

Alat pengambilan data salah satunya menggunakan lembar observasi , dalam pengambilan data ini berisi 6 jenis kemampuan motorik kasar seperti:

- a. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan bergelayutan
- b. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, berlari secara terkoordinasi
- c. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melempar sesuatu secara terarah
- d. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menangkap bola dengan tepat

- e. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan kegiatan antisipasi (misal: permainan bola)
- f. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menendang bola secara terarah

Setiap pertanyaan memiliki bobot nilai BB, BSH, BSB yaitu jika dalam berbentuk poin adalah 1, 2, 3 (BB (1): belum berkembang, BSH (2): Berkembang sesuai Harapan, BSB (3): Berkembang sangat baik

Keterangan :

BB : Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

BSH : Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

BSB : Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

3.9 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan selama kegiatan permainan berlangsung, yaitu dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

3.9.1 Data Primer

Observasi

Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2018), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai

proses biologis dan psikologis dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Metode pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan ular tangga untuk mengetahui perkembangan perkembangan motorik kasar di kelompok A di TK As-Syariah.

Peneliti mendapat rekomendasi dari institusi, selanjutnya peneliti meminta izin untuk melakukan observasi penelitian, kepada Kepala Sekolah TK AS Syariah Rambipuji Jember dengan cara kunjungan pada kelas A usia 4-5 tahun.

- a) Peneliti melakukan pendekatan dan memberikan penjelasan tujuan dilakukannya penelitian kepada responden.
- b) Memberikan 6 intervensi sesuai jenis perkembangan motorik kasar anak sesuai menurut KTSP
- c) Memberikan penjelasan mengenai cara perkembangan motorik kasar sesuai dengan jenisnya.

Data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu melakukan observasi yang dilakukan langsung oleh peneliti terhadap sampel dan sasaran.

3.9.2 Data sekunder

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara melihat dan mencatat kembali data-data yang diperlukan dalam penelitian. metode dokumentasi dipilih karena penelitian ini membutuhkan data-data tertulis maupun gambar sebagai bahan menganalisis perkembangan penelitian. Adapun data yang diperoleh meliputi daftar nama anak, jenis kelamin anak, profil sekolah, menilai per anak dalam lembar observasi yang sudah dibuat.

3.10 Metode Pengolahan Data

Sugiyono (2018) berpendapat bahwa “analisis merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul”. Data yang diperoleh yaitu dengan men *cek list* perkembangan mengenal perkembangan motorik kasar anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan yang telah diubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala penilaian. Pengolahan data dilakukan dengan beberapa tahap:

a. Tahap *Editing*

Tahap *editing* yaitu proses di mana peneliti melakukan pengecekan ulang keseluruhan indikator yang ada pada lembar observasi dan memastikan lembar observasi telah lengkap. Apabila ada jawaban yang belum lengkap, kalau memungkinkan perlu dilakukan pengambilan data ulang untuk melengkapi data tersebut.

b. Tahap *Coding*

Tahap *coding* yaitu proses *pengkodean* untuk menganalisa data di mana data akan dipecah dari data mentah hasil penelitian menjadi beberapa bentuk yang dapat diolah dengan mudah.

Dalam proses coding ini peneliti memberikan kode :

- 1) Belum Berkembang = 1
- 2) Berkembang Sesuai Harapan = 2
- 3) Berkembang Sangat Baik = 3
- 4) Jenis Kelamin Laki-Laki = 1
- 5) Jenis Kelmain Perempuan = 2
- 6) Orang Tua Bekerja Keduanya = 1
- 7) Orang Tua Bekerja Salah Satu = 2
- 8) Jumlah Saudara Kandung Satu = 1
- 9) Jumlah Saudara Kandung Dua = 2
- 10) Jumlah Saudara Kandung Tiga = 3
- 11) Peralihan Gadget Ya = 1
- 12) Peralihan Gadget Tidak = 2

c. Entry data

Entry data adalah data yang telag di tabulating kemudian di proses agar dapat dianalisa dengan cara memasukan format pengumpulan data ke computer. Salah satu program yang digunakan dalam Entry data adalah SPSS (Notoatmodjo, 2018), disini SPSS yang digunakan versi 26

d. Penyusunan data (Tabulating)

Penyusunan data adalah kegiatan memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam master tabel kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana.

3.11 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil perkembangan motorik kasar anak antara sebelum dan sesudah diberi pembelajaran permainan ular tangga yaitu Analisis *Univariat* dan Analisis *Bivariat*.

- a. Analisis *univariat*, suatu teknik analisis data terhadap satu variabel secara mandiri, tiap variabel dianalisis tanpa dikaitkan dengan variabel lainnya. bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan setiap variabel penelitian. Pada umumnya distribusi frekuensi dan persentase dari setiap variabel (Notoatmodjo, 2018) Pada penelitian ini analisa *univariat* dengan menggunakan presentase dari setiap variabel. Variabel yang dijelaskan pada penelitian ini adalah Perbedaan Pemberian Stimulasi Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Ular Tangga Terhadap Motorik Kasar Anak TK As Syariah Rambipuji Jember. Salah satu program yang digunakan adalah SPSS versi 26.

Rumus manual :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang diperlukan

F = Frekuensi Jumlah anak seperti BB,BSH,BSB

N = Jumlah sampel

- b. Analisis *bivariat*, yaitu analisis yang dilakukan pada dua variabel yang diteliti untuk melihat adanya pengaruh (Notoatmodjo, 2018), Pada penelitian ini analisa yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test*, yaitu digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan, uji *Paired Sample T Test* merupakan bagian dari *statistik parametrik*, sebagaimana aturan dalam statistik parametrik data penelitian haruslah berdistribusi normal (Sugiono, 2018).

Analisa *Bivariat* dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak TK As Syariah Rambipuji Jember. Salah satu program yang digunakan adalah SPSS versi 26.

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai signifikan ($2\text{-tailed} \leq (0,05)$) maka terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan stimulasi media permainan tradisional ular tangga di TK As-Syariah Rambipuji Jember pada data *pre test* dan *post test*.
2. Jika nilai signifikan ($2\text{-tailed} \geq (0,05)$) maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan stimulasi media permainan tradisional ular tangga di TK As-Syariah Rambipuji Jember pada data *pre test* dan *post test*.

Pengambilan keputusan:

3. Diketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata setelah di berikan

stimulasi permainan tradisional ular tangga di TK As-Syariah Rambipuji Jember pada data *pre test*.

3.12 Etika Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengajukan permohonan ijin kepada Kepala Sekolah TK AS Syariah Rambipuji Jember sebagai tempat penelitian melalui rekomendasi dari Institusi Pendidikan. Selanjutnya lembar persetujuan akan disampaikan kepada responden dengan menekankan pada etika yang meliputi:

3.12.1 Informed Consent

Pada penelitian ini responden akan diberikan lembar persetujuan (*informed consent*) yang mencakup informasi, pemahaman dan kesukarelaan. Peneliti akan memberikan lembar persetujuan (*informed consent*) dan mempersilahkan responden untuk membawa pulang lembar persetujuan untuk ditanda tangani oleh orang tua siswa kemudian dikembalikan keesokannya kepada guru. Responden yang bersedia ikut dalam penelitian ini selanjutnya akan mencantumkan tanda tangan orang tua atau wali sebagai bentuk persetujuan. Jika responden menolak untuk diteliti maka

3.12.2 Persetujuan Responden

Lembar persetujuan ini diberikan kepada responden yang memenuhi kriteria inklusi, dalam hal ini peneliti harus menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan kepada responden dan memberikan

lembar persetujuan menjadi responden penelitian, peneliti tidak boleh memaksa dan tetap menghormati hak-hak responden.

3.12.3 Tanpa Nama (*Anonymity*)

Pada penelitian ini, peneliti tidak akan mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur, tetapi hanya menggunakan inisial atau kode pada lembar pengumpulan data. Kode yang digunakan berupa nomor responden (angka romawi).

3.12.4 Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan yang dikumpulkan dari responden akan dijamin oleh peneliti, seluruh informasi akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Selanjutnya peneliti juga akan memastikan untuk tidak merugikan maupun menimbulkan penderitaan atau masalah bagi responden, dan akan memaksimalkan setiap manfaat yang diperoleh dari responden untuk kepentingan penelitian.